📖 Grimm D20 – Quickstart-Handbuch für Spieler

Inhalt

✨ Willkommen in der Welt von GRIMM D20 1
Grundmechanik 2
Rettungswürfe (Widerstandswürfe) 3
Abhärtungsgrad (AG) 5
Kampf 6
Furcht, Wahnsinn & Mutpunkte 7
Wesen & Woge 10
Magie & Okkultes 11
Ausrüstung 12
Charaktererschaffung in 7 Schritten 13
Beispielcharakter 15
Schnellstartabenteuer 17

✨ Willkommen in der Welt von GRIMM D20

In Grimm D20 existieren zwei Welten: die sichtbare der Normalität und die verborgene übernatürliche Schattenwelt. Wesen aus alten Märchen und Mythen leben unerkannt unter uns. Nur die **Grimms**, Jäger und Seher, eine verfluchte Blutlinie, können sie erkennen. Du spielst einen **Grimm**, einen **Menschen** oder ein **Wesen**: - **Grimm:** Erkennt Wesen, wirkt bedrohlich auf sie. - **Mensch:** Normal, aber sozial kompetent oder entschlossen. - **Wesen:** Lebt mit tierischem Erbe und besonderen Kräften.

Spielercharakter (**SC**): Rollen, die von den Spielern gespielt werden, Grimm, Mensch oder Wesen.

Nichtspielercharakter (**NSC**): Rollen, die vom Spielleiter gespielt werden

Spielleiter (**SL**): Übernimmt die Postion des Allwissenden Regisseurs, kennt die Szenarien/Kampagnen, plant und organisiert sie. Fordert Proben und erzählt den Spielerrn was ist und passiert in der Spielwelt. Er entscheidet die Regeln.

In diesem Quickstart erfährst du **alles Nötige, um direkt zu spielen**:
Charaktererschaffung, Proben, Kampf, Furcht & Wahnsinn, Woge & Rituale.

Grundmechanik

Die Regeln von Grimm D20 basieren auf einer einfachen und schnellen Kernmechanik. Wann immer eine Figur vor einer Herausforderung steht, die nicht automatisch gelingt, wird eine Probe gewürfelt.

Dazu wirfst du 1W20 und addierst den passenden Attributsmodifikator sowie den Fertigkeitswert. Das Ergebnis wird mit dem Schwierigkeitsgrad (SG) verglichen, den die Spielleitung vorgibt. Ist das Ergebnis gleich oder höher, gelingt die Aktion – liegt es darunter, scheitert sie.

Die Schwierigkeitsgrade sind bewusst in klaren Stufen gehalten:

- **Leicht (SG 8): eine einfache Aufgabe, die fast jedem gelingt.**
- **Mittel (SG 12): erfordert Konzentration oder etwas Übung.**
- **Anspruchsvoll (SG 15): eine echte Herausforderung, nur mit Können oder Glück zu schaffen.**
- **Schwer (SG 18): selbst für Profis ein Risiko.**
- **Extrem (SG 20+): nur unter außergewöhnlichen Umständen zu bewältigen.**

Um besondere Situationen abzubilden, kennt das System Vorteil und Nachteil. Bei Vorteil würfelst du 2W20 und nimmst das bessere Ergebnis, bei Nachteil ebenfalls 2W20, aber das schlechtere zählt. So lassen sich günstige Umstände oder massive Hindernisse elegant darstellen.

Und schließlich gibt es die kritischen Würfe:

- **Ein Wurf von 20 bedeutet einen kritischen Erfolg – die Aktion gelingt nicht nur, sondern bringt oft einen zusätzlichen Vorteil (z. B. doppelter Schaden im Kampf oder ein besonders gutes Verhandlungsergebnis).**
- **Eine natürliche 1 ist ein kritischer Fehlschlag – die Figur scheitert nicht nur, sondern erleidet zusätzliche Nachteile (ein Patzer, Ausrutscher oder ein peinlicher Moment).**

So sorgt schon ein einzelner Würfelwurf für Spannung, Dramatik und unvorhersehbare Wendungen.

Proben

- ***Wurf:*** *1W20 + Attributsmodifikator + Fertigkeitswert ≥ SG*
- ***SGs:*** *Leicht 8, Mittel 12, Anspruchsvoll 15, Schwer 18, Extrem 20+*

Vorteil & Nachteil

- *Vorteil: 2W20, nimm das bessere Ergebnis.*
- *Nachteil: 2W20, nimm das schlechtere Ergebnis.*

Kritische Würfe

- *20 = kritischer Erfolg (Zusatz oder doppelter Effekt)*
- *1 = kritischer Fehlschlag (Patzer, Eigenschaden)*

4. Attribute & Fertigkeiten

Attribute (Basis):

- *Stärke (ST) → Nahkampf, Heben*
- *Geschicklichkeit (GE) → Reflexe, Initiative, RK*
- *Konstitution (KO) → TP, Zähigkeit*
- *Intelligenz (IN) → Wissen, Logik*
- *Weisheit (WE) → Wahrnehmung, Wille, Furchtproben*
- *Charisma (CH) → Soziale Interaktion*

Fertigkeitsproben:
W20 + Attributsmod + Fertigkeitswert.

Steigerung: *Nach intensiver Nutzung 1W6 > Wert = +1.*

Kritisch: *20 = besonders gelungen, 1 = katastrophal.*

Rettungswürfe (Widerstandswürfe)

Nicht jede Gefahr kann aktiv umgangen werden – manchmal geht es nur darum, standzuhalten oder instinktiv richtig zu reagieren. Dafür gibt es die Rettungswürfe.

Ein Rettungswurf wird immer dann gefordert, wenn eine Figur einer unmittelbaren Bedrohung ausgesetzt ist: Gift, eine Falle, die Schrecken eines Wesens. Der Spieler würfelt 1W20 + den passenden Rettungswert. Ist das Ergebnis gleich oder höher als der Schwierigkeitsgrad (SG), widersteht die Figur der Gefahr – andernfalls erleidet sie die volle Wirkung.

Es gibt drei Arten von Rettungswürfen:

- **Zähigkeit (Zäh): basiert auf Konstitution + Abhärtungsgrad (AG). Sie misst körperliche Robustheit und schützt vor Gift, Krankheit, Erschöpfung oder körperlichen Schocks.**
- **Reflexe (Ref): basiert auf Geschicklichkeit + ½ Abhärtungsgrad. Sie repräsentieren Reaktionsvermögen und helfen beim Ausweichen vor Explosionen, Fallen oder schnellen Angriffen.**
- **Wille (Will): basiert auf Weisheit + Abhärtungsgrad. Sie steht für geistige Widerstandskraft gegen Furcht, Wahnsinn, mentale Kontrolle oder Illusionen.**

Die Schwierigkeit der Rettung hängt von der Bedrohung ab:

- **Leicht (SG 10–12): ein kurzer Schreck, schwaches Gift.**
- **Mittel (SG 13–15): eine normale Falle, Panikmoment, starke Substanz.**
- **Schwer (SG 16–18): mächtige Wesenfähigkeiten, lähmende Schrecken.**
- **Extrem (SG 19+): kosmische Schrecken, mythische Endgegner.**

Rettungswürfe sind damit das letzte Bollwerk einer Figur – die Probe, ob Körper, Reflexe oder Geist der Bedrohung widerstehen, oder ob sie daran zerbrechen.

Beispielprobe – Rettungswurf im Kampf

Die Ermittler haben eine Spur in ein altes Lagerhaus verfolgt. Zwischen kaputten Holzbalken und verrosteten Maschinen ertönt plötzlich ein Zischen – Sekunden später reißt eine Sprengfalle das Schweigen. Ein greller Blitz, dann eine Druckwelle: Splitter und Flammen rasen auf die Gruppe zu.

Die Spielleitung kündigt an: „Alle machen einen Reflex-Rettungswurf, SG 15!“

Marla Berringer (FBI-Agentin, GE 13, AG 4) hat:

- Reflexwert = GE-Mod (+1) + ½ AG (2) = +3

Die Spielerin würfelt 1W20 +3.

- Wurf: 12 → Ergebnis = 15
- Vergleich: Ergebnis 15 ≥ SG 15 → knapp geschafft!

Auswirkung:
Marla wirft sich hinter eine Eisenplatte. Die Flammen lecken zwar über ihre Jacke, aber sie kommt mit einem Kratzer davon – der Schaden wird halbiert.

Neben ihr erwischt es einen NSC härter: Er würfelt nur eine 7. Mit +1 ergibt das 8 – deutlich unter dem SG. Er wird von Splittern getroffen, erleidet vollen Schaden und muss zusätzlich einen Zähigkeitswurf gegen Blutverlust ablegen.

Ergebnis im Spiel:
Die Szene verdeutlicht, dass Fertigkeitsproben planbare Handlungen sind („Ich untersuche das Ritual“), während Rettungswürfe das Überleben in plötzlichen Gefahrensituationen bestimmen. Sie entscheiden, ob eine Figur heil davonkommt, nur angeschlagen ist – oder im schlimmsten Fall aus dem Spiel scheidet.

Probe: *1W20 + Rettungswert ≥ SG*

- ***Zähigkeit (Zäh):*** *KO-Mod + AG – schützt vor Gift, Krankheit, körperlicher Belastung.*
- ***Reflexe (Ref):*** *GE-Mod + ½ AG – schützt vor Fallen, Explosionen, Angriffen.*
- ***Wille (Will):*** *WE-Mod + AG – schützt vor Furcht, Wahnsinn, mentaler Kontrolle.*

SG-Richtwerte:

- *Leicht 10–12*
- *Mittel 13–15*
- *Schwer 16–18*
- *Extrem 19+*

Abhärtungsgrad (AG)

Im Grimm D20 gibt es keine klassischen Stufen. Stattdessen bestimmt der **Abhärtungsgrad (AG)**, wie widerstandsfähig eine Figur ist – körperlich wie geistig. Der AG ist die wichtigste Kennzahl, wenn es darum geht, Bedrohungen einzuschätzen.

Trefferpunkte: Die Lebensenergie einer Figur wird direkt durch den AG beeinflusst. Sie berechnet sich aus **KO-Modifikator × AG + 1W6 pro AG**. Ein hoher AG bedeutet, dass eine Figur deutlich mehr aushält.

Rettungswürfe: Auch die Widerstandskraft gegen Gefahren ist eng mit dem AG verknüpft:

- **Zähigkeit = KO-Mod + AG**
- **Reflexe = GE-Mod + ½ AG (abrunden)**
- **Wille = WE-Mod + AG**

Angriffe: Der AG bestimmt zudem die Kampfkraft einer Figur. Der **Grundangriffswert** beträgt **½ AG + Attributsmodifikator** (meist Stärke oder Geschicklichkeit).

Richtwerte für den AG:

- **AG 1–2:** Bürger, einfache Verbündete, schwache Wesen.
- **AG 3–4:** Kämpfer, erfahrene Figuren, Elitewesen.

- **AG 5–6:** mächtige Monster, Anführer, gefährliche Gegner.
- **AG 7+:** mythische Bedrohungen, kosmische Schrecken, Endgegner.

Der Abhärtungsgrad ersetzt damit nicht nur Stufen, sondern wird zum **direkten Maßstab für Bedrohung und Haltbarkeit** einer Figur. Er zeigt sofort, ob es sich um einen Statisten, einen ernstzunehmenden Rivalen oder ein legendäres Monster handelt.

> *Der AG ersetzt Stufen. Er zeigt, wie widerstandsfähig eine Figur ist.*
>
> - ***Trefferpunkte:*** *KO-Mod × AG + 1W6/AG*
> - ***Rettungswürfe:*** *Zäh = KO+AG | Ref = GE+½AG | Will = WE+AG*
> - ***Angriffe:*** *Grundangriff = ½ AG + Attributsmod*
>
> ***Richtwerte:***
>
> - *AG 1–2: Bürger, leichte Wesen*
> - *AG 3–4: Kämpfer, Elitewesen*
> - *AG 5–6: Monster, Anführer*
> - *AG 7+: Mythische Bedrohung*

Kampf

Ein Kampf in Grimm D20 läuft in klaren Runden ab und wird durch Initiative strukturiert. Zu Beginn jeder Auseinandersetzung würfeln alle Beteiligten **1W20 + Geschicklichkeit**. Die Reihenfolge ergibt sich aus dem Ergebnis – vom höchsten zum niedrigsten Wert.

Jede Runde gliedert sich in drei Teile:

- **1 Standardaktion** (z. B. Angriff, Fertigkeit einsetzen, Ritual wirken)
- **1 Bewegungsaktion** (Bewegung bis zur vollen Geschwindigkeit, Aufstehen, Position wechseln)
- **freie Aktionen** (Waffe ziehen, rufen, Woge aktivieren)

Ein **Angriff** erfolgt durch einen Wurf mit **1W20 + Angriffswert** gegen die **Rüstungsklasse (RK)** des Gegners. Ist das Ergebnis gleich oder höher, trifft der Angriff und verursacht Schaden.

Kritische Würfe:

- Bei einer **natürlichen 20** handelt es sich um einen kritischen Treffer – der Schaden wird verdoppelt oder erhält einen zusätzlichen Effekt (z. B. Entwaffnen, sofortiger Knockdown).

- Eine **natürliche 1** ist ein Patzer – die Aktion misslingt, oft mit unvorhersehbaren Folgen (z. B. Waffe fallen lassen, Verbündeten gefährden).

Kampfmanöver:
Neben normalen Angriffen können Figuren spezielle Manöver versuchen:

- **Gezielter Angriff:** Ein besonders riskanter Schlag. Der Wurf erfolgt mit **–4**, verursacht jedoch **+4 Schaden** bei Erfolg.
- **Umreißen:** Statt Schaden auszuteilen, versucht die Figur, den Gegner zu Boden zu bringen. Dafür wird ein **Stärkewurf** gegen den Widerstand des Gegners gewürfelt.
- **Festhalten:** Eine Figur kann versuchen, ihren Gegner im Griff zu behalten. Dafür muss ein **Nahkampfwurf** gegen die **Zähigkeit** des Gegners gelingen.

Kämpfe in Grimm D20 sollen schnell, gefährlich und erzählerisch intensiv bleiben – sie sind weniger ein taktisches Schachspiel als vielmehr ein brutales Aufeinandertreffen von Überlebenden und Monstern.

Mechanismus:

- ***Initiative:*** *1W20 + GE*
- ***Runde:*** *1 Standardaktion + 1 Bewegung + freie Aktionen*
- ***Angriff:*** *W20 + Angriff ≥ RK → Schaden*
- ***Kritisch:*** *20 = doppelter Schaden, 1 = Patzer*

Manöver:

- *Gezielter Angriff: –4, +4 Schaden*
- *Umreißen: ST-Wurf*
- *Festhalten: Nahkampf vs. Zähigkeit*

Furcht, Wahnsinn & Mutpunkte

Furcht, Wahnsinn & Mutpunkte

Die Welt von Grimm ist voller Schrecken – nicht nur körperlicher Natur, sondern vor allem geistig und seelisch. Jede Figur besitzt daher einen Wert für ihre Geistige Stabilität (GS).

Geistige Stabilität (GS):

- **Zu Beginn des Spiels beträgt die GS eines Charakters Weisheit × 5.**
- **Immer wenn eine Figur einer erschütternden Szene, einem übernatürlichen Grauen oder einem misslungenen Willenswurf ausgesetzt ist, verliert sie Punkte von ihrer GS.**

- **Sinkt die GS auf 0, ist die Figur geistig erschöpft und sammelt von da an Wahnpunkte. Diese markieren den dauerhaften Verfall der geistigen Gesundheit.**

Mutpunkte:
Um dem Horror etwas entgegenzusetzen, verfügen Spielercharaktere über eine kleine Ressource an innerer Kraft – die Mutpunkte.

- **Jeder SC beginnt mit 3 Mutpunkten.**
- **Ein Mutpunkt kann in entscheidenden Momenten eingesetzt werden, um:**
    - **eine Furchtprobe automatisch zu bestehen,**
    - **1W6 GS sofort zu regenerieren,**
    - **einen Wahnsinnseffekt für eine Szene zu unterdrücken.**
- **Mutpunkte regenerieren nicht automatisch, sondern nur durch Heldentaten, Ruhe oder besonders inspirierende Szenen.**

Die Wahnsinnsleiter:
Verliert eine Figur GS und sammelt Wahnpunkte, bewegt sie sich Schritt für Schritt auf der Wahnsinnsleiter:

- **0 – Stabil: Geist klar, keine Effekte.**
- **1–3 – Angekratzt: Nervosität, kleine Ticks.**
- **4–6 – Verunsichert: wiederholte Will-Würfe nötig, leichte Paranoia.**
- **7–9 – Instabil: Halluzinationen und Misstrauen, soziale Proben leiden.**
- **10–12 – Gezeichnet: dauerhafte Phobien oder Zwangshandlungen, –2 auf Will.**
- **13–15 – Gebrochen: der Verstand bröckelt, –2 auf alle Würfe.**
- **16–18 – Zerbrochen: regelmäßiger Kontrollverlust, jede Stunde Will-Wurf SG 15.**
- **19–20 – Verloren: die Figur verliert ihre Menschlichkeit und wird zum NSC – sei es durch Wahn, Besessenheit oder endgültigen geistigen Zusammenbruch.**

Beispielprobe – Willenswurf gegen Furcht

Die Gruppe erreicht den alten Bootssteg am Rand des Nebels. Zwischen den morschen Planken liegt ein lebloser Körper, halb im Wasser, halb an Land. Doch als sich die Ermittler nähern, richtet sich die Gestalt ruckartig auf – ihre Haut ist grau und durchscheinend, und aus den Augenhöhlen tropft schwarzes Wasser. Ein Wasserleichen-Wesen erhebt sich und stößt ein unmenschliches Stöhnen aus.

Die Spielleitung: „Alle machen einen Willenswurf, SG 14!“

Natalie Creighton (Grimm, WE 15, AG 2) hat:

- Will = WE-Mod (+2) + AG (2) = +4

Die Spielerin würfelt 1W20 +4.

- Wurf: 7 → Ergebnis 11
- Vergleich: Ergebnis 11 < SG 14 → misslungen.

Auswirkung:
Natalie spürt, wie ihr Herz rast. Die Vision des verwesenden Wesens brennt sich in ihren Geist. Sie schreit auf, stolpert zurück und erleidet +1W4 Wahnpunkte (in diesem Fall: 3). Ihr AG puffert in dieser Szene 2 Punkte weg, doch 1 Punkt bleibt – sie steigt auf die Stufe „Angekratzt“ auf der Wahnsinnsleiter.

Ein anderer SC schafft den Wurf mit einer 16. Dieser bleibt gefasst, kann reagieren und die Gruppe zum Rückzug oder Angriff anführen.

Ergebnis im Spiel:
Die Szene zeigt, wie Willenswürfe über den seelischen Zustand der Figuren entscheiden. Misslungen → Angst, Panik, Wahn. Gelungen → Standhaftigkeit. Dadurch entsteht psychologischer Druck, der ebenso gefährlich sein kann wie körperlicher Schaden.

Geistige Stabilität (GS)

- *Start = WE × 5*
- *Verlust bei Schockmomenten oder misslungenen Will-Würfen.*
- *GS 0 → Figur erhält Wahnpunkte.*

Mutpunkte

- *Start: 3 pro SC*
- *Einsatz:*
  - *Furchtprobe automatisch bestehen*
  - *1W6 GS regenerieren*
  - *Wahn-Effekt unterdrücken*
- *Regeneration: Heldentaten, Ruhe*

Wahnsinnsleiter

- *0: stabil*
- *1–3: Ticks, Nervosität*
- *4–6: verunsichert, Will-Würfe nötig*
- *7–9: instabil, Paranoia*

- *10–12: gezeichnet, –2 auf Will*
- *13–15: gebrochen, –2 auf alle Würfe*
- *16–18: zerbrochen, Kontrollverlust (Will SG 15/Stunde)*
- *19–20: verloren, Figur wird NSC*

Wesen & Woge

Die meisten Wesen leben unauffällig unter den Menschen, verborgen durch ihre zweite Haut. Sie besitzen eine **menschliche Gestalt**, die sie im Alltag schützt, und eine **wahre Gestalt**, in der sich ihre uralten Kräfte entfalten. Der Übergang zwischen beiden Formen wird **Woge** genannt.

Eine Woge kann durch starke Emotionen ausgelöst werden – Wut, Angst, Hunger – oder willentlich kontrolliert werden. In der Woge sind die besonderen Fähigkeiten eines Wesens sichtbar und spürbar: Klauen, Fangzähne, Schuppen, gesteigerte Sinne oder übernatürliche Kräfte. Für Grimms gibt es dabei keinen Schutz: sie erkennen immer die wahre Gestalt, selbst wenn das Wesen versucht, seine Natur zu verbergen.

Die Woge ist jedoch ein zweischneidiges Schwert. Sie verstärkt die körperliche Macht, macht aber auch unkontrolliert und erregt Aufmerksamkeit. Viele Wesen versuchen daher, die Verwandlung zurückzuhalten – während andere stolz und offen in ihre wahre Natur treten.

Mechanik der Woge:

- **Aktivierung:** freie Aktion, jederzeit möglich (oder erzwungen durch Stress/Emotion).
- **Dauer:** bis zum Ende der Szene oder bis der Spieler sie zurücknimmt.
- **Effekte:**
    - RK +1
    - Schaden +1
    - Zugriff auf eine **Spezialfähigkeit** des Wesens (z. B. Klauenangriff, übernatürliche Sinne, Widerstandskraft).
- **Teilweise Woge:** Nur einzelne Merkmale erscheinen (z. B. Augen, Krallen) – gibt den Bonus, ist aber weniger auffällig.
- **Volle Woge:** gesamte Verwandlung, oft Furcht oder Panik bei Umstehenden.

Regel-Übersicht:

- *Aktivierung: freie Aktion*

- *Boni: RK +1, Schaden +1*
- *Spezialfähigkeit nach Wesenstyp*
- *Dauer: Szene oder bis Abbruch*
- *Grimm erkennen Wesen immer – unabhängig von der Form*
- *Teilweise oder volle Verwandlung*

Wesen besitzen eine menschliche und eine wahre Gestalt.

Grimms erkennen Wesen sofort. Wesen müssen oft Will-Würfe machen, wenn sie Grimms begegnen.

Magie & Okkultes

Neben Waffen und körperlicher Stärke sind es vor allem Rituale und okkulte Praktiken, die den Unterschied im Kampf gegen das Übernatürliche machen. Sie können Wesen bannen, Türen zwischen Welten öffnen oder den Geist stärken – sind aber nie ohne Risiko.

Rituale:
Um ein Ritual durchzuführen, würfelt der Spieler eine Probe mit 1W20 + Arkane Kunde gegen einen Schwierigkeitsgrad (SG) von 10 + Ritualstufe. Rituale dauern oft mehrere Minuten oder gar Stunden, sodass sie selten mitten im Kampf möglich sind.

- **Erfolg: Das Ritual wirkt wie beschrieben.**
- **Misserfolg: Das Ritual schlägt fehl – und löst meist Nebenwirkungen aus. Diese können harmlos sein (ein schmerzhafter Rückstoß) oder katastrophal (ein Wesen wird angelockt).**

Beispiele für Rituale:

- **Bannkreis: hält Wesen einer bestimmten Stufe fern, solange der Kreis intakt ist.**
- **Spiegelblick: erlaubt dem Zaubernden, für kurze Zeit in eine andere Ebene zu blicken.**
- **Mutbitter: ein bitterer Trank, der für eine Stunde +2 auf Willenswürfe verleiht, danach jedoch den Körper schwächt (–1 auf KO-Proben).**

Alchemie:
Manche Wesen oder Menschen beherrschen die Kunst der Alchemie. Tränke können erstaunliche Effekte haben, doch jede Mixtur birgt die Gefahr von Nebenwirkungen.

- **Probe: 1W20 + Alchemie ≥ SG 12–18**
- **Erfolg: Der Trank wirkt wie beabsichtigt.**

- **Misserfolg: Unerwünschte Nebenwirkungen wie Übelkeit, Fieber oder Halluzinationen.**

Beispiel:

- **Heiltrank: stellt KO-Mod + 1W6 Trefferpunkte wieder her, verursacht jedoch für einige Stunden Müdigkeit (–1 auf körperliche Proben).**

Magie im Grimm D20 ist niemals alltäglich oder banal – sie ist ein Werkzeug der Verzweiflung, das stets seinen Preis fordert.

Rituale

- *Probe: 1W20 + Arkane Kunde ≥ SG (10+Ritualstufe)*
- *Dauer: Minuten bis Stunden*
- *Fehlschlag: Nebenwirkungen*

Beispiele:

- *Bannkreis – hält Wesen fern*
- *Spiegelblick – erlaubt Blick in andere Welt*
- *Mutbitter – +2 Will 1h, danach –1 KO*

Alchemie

- *Probe: 1W20 + Alchemie ≥ SG 12–18*
- *Tränke mit Wirkungen und Nebenwirkungen*
- *Beispiel: Heiltrank (stellt KO-Mod+1W6 TP her, verursacht Müdigkeit)*

Ausrüstung

In Grimm D20 entscheidet oft die richtige Ausrüstung darüber, ob ein Kampf überlebt oder ein Ritual gelingt. Neben gängigen Waffen und Rüstungen existieren auch Hilfsmittel für den Geist sowie okkulte Gegenstände, die speziell gegen übernatürliche Bedrohungen wirken.

Waffen sind die klassischen Werkzeuge im Kampf, von improvisierten Nahkampfwaffen bis hin zu modernen Schusswaffen. Einige sind besonders effektiv gegen Wesen, etwa Klingen aus Silber.

Rüstungen geben keinen vollständigen Schutz, können aber den Unterschied machen, wenn der Gegner überraschend hart zuschlägt oder mit Schusswaffen angreift.

Hilfsmittel sind kleine Dinge, die die geistige Stabilität stützen – von Kräutern bis zu Medikamenten. Sie können den Ausschlag geben, ob eine Figur einer Panik widersteht oder an Wahnsinn zerbricht.

Okkultes sind seltene und oft gefährliche Artefakte. Sie schützen gegen bestimmte Effekte oder verleihen einmalige Vorteile, sind aber schwer zu finden und nicht immer zuverlässig.

Waffen:

- ***Brecheisen (1W6)***
- ***Armbrust (1W8, Nachladezeit)***
- ***Silberklinge (wie Kurzschwert, ignoriert Wesenresistenzen)***
- ***Pistole (2W6, 6–15 Schuss, Reichweite mittel)***

Rüstungen:

- ***Polizeiweste (+2 RK gegen Fernkampf)***

Hilfsmittel:

- ***Beruhigungstabletten (+2 auf Will gegen Panik, 1 Stunde)***
- ***Kräuteraufguss (+1 GS, 1× pro Szene)***

Okkultes:

- ***Bannlaterne (schafft einen 3m-Schutzkreis gegen schwache Wesen)***
- ***Spiegelfragment (kann 1× pro Szene eine Illusion abwehren)***

Charaktererschaffung in 7 Schritten

Ein Charakter in Grimm D20 ist mehr als nur Zahlen – er ist eine Person mit Vergangenheit, Stärken und Schwächen. Die folgenden sieben Schritte führen dich von der ersten Idee bis zum fertigen Spielcharakter.

1. Konzept wählen
Überlege dir zunächst, was für eine Figur du spielen willst: ein Grimm, der Wesen in ihrer wahren Gestalt erkennt? Ein normaler Mensch, der durch Mut und Willenskraft überlebt? Oder ein Wesen, das zwischen zwei Welten steht?

2. Attribute bestimmen
Die sechs Grundattribute (Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit, Charisma) bilden das Fundament.

- **Würfelmethode: 4W6, den niedrigsten Würfel streichen, die Summe den Attributen zuweisen.**

- **Punkteverteilung: 72 Punkte auf die Attribute verteilen (Basiswert = 8, Maximalwert = 18).**

3. Abgeleitete Werte berechnen

- **Trefferpunkte (TP) = KO + 10**
- **Rüstungsklasse (RK) = 10 + GE**
- **Initiative = GE**
- **Geschwindigkeit = WE × 2 (Meter pro Runde)**
- **Geistige Stabilität (GS) = WE × 5**

4. Kategorie wählen

- **Grimm: kann Wesen in ihrer wahren Gestalt sehen, besitzt Instinkt des Jägers (+2 auf Wahrnehmung 1× pro Szene).**
- **Mensch: wirkt unscheinbar, ist aber besonders willensstark (+1 auf alle Will-Würfe).**
- **Wesen: erhält Zugriff auf die Woge (+1 RK, +1 Schaden, Spezialfähigkeit).**

5. Beruf wählen
Der Beruf zeigt, welchen Hintergrund deine Figur hat.

- **Gibt +2 auf eine passende Fertigkeit.**
- **Verleiht Startausrüstung.**
- **Bietet Netzwerk oder Kontakte (Polizei, Unterwelt, Universität usw.).**

6. Fertigkeiten verteilen & Ausrüstung wählen
Wähle Fertigkeiten passend zu deinem Konzept und ergänze deine Startausrüstung. Denke an persönliche Gegenstände, die deiner Figur Farbe verleihen (z. B. eine alte Uhr, ein zerlesenes Tagebuch, eine Familienwaffe).

7. Namen, Hintergrund & Eigenheiten ausarbeiten
Gib deiner Figur einen Namen, ein Aussehen und eine Eigenheit. Kleine Details – eine Narbe, ein Tick, eine Redewendung – machen sie lebendig.

1. *Konzept wählen (Grimm, Mensch, Wesen).*
2. *Attribute bestimmen (4W6 niedrigster weg oder 72 Punkte).*
3. *Abgeleitete Werte berechnen (TP, RK, Init, GS).*
4. *Kategorie wählen (Grimm/Mensch/Wesen).*

5. *Beruf wählen (+2 Fertigkeit, Ausrüstung, Netzwerk).*
6. *Fertigkeiten verteilen und Ausrüstung wählen.*
7. *Namen, Hintergrund, Eigenheiten ausarbeiten.*

Beispielcharakter

Name: Natalie Creighton
Typ: Grimm
Beruf: Apothekerin

Natalie Creighton stammt aus einer unscheinbaren Kleinstadt in Oregon. Schon früh zeigte sie ein besonderes Gespür für das Verborgene. Als sie das Erbe der Grimms in sich entdeckte, wählte sie nicht den Weg der Waffengewalt, sondern nutzte ihr Wissen um Kräuter und alte Rezepte, um den Kampf gegen die Wesen auf ihre Weise zu führen. Ihre Apotheke dient tagsüber den Menschen, nachts aber auch als kleines Labor für alchemistische Experimente und als Treffpunkt für Verbündete.

Attribute:

- **Stärke 10, Geschicklichkeit 12, Konstitution 11, Intelligenz 14, Weisheit 15, Charisma 13**

Abgeleitete Werte:

- **Trefferpunkte (TP): 11**
- **Rüstungsklasse (RK): 11**
- **Geistige Stabilität (GS): 12**

Fertigkeiten:

- **Alchemie +4 – sie kennt die Wirkung von Kräutern, Pulvern und Tinkturen.**
- **Spurenlesen +3 – geschultes Auge für Pflanzen, Pfade und Rückstände.**
- **Okkultes +4 – vertraut mit alten Rezepturen und Ritualtexten.**
- **Diplomatie +2 – weiß, wie man Menschen beruhigt und Vertrauen schafft.**
- **Wahrnehmung +3 – erkennt Muster, die anderen entgehen.**

Talent:

- **Magiegespür – Natalie nimmt feine Schwingungen wahr, wenn Magie im Spiel ist.**

Ausrüstung:

- **Grimmbuch mit handschriftlichen Anmerkungen.**
- **Trankset mit Phiolen, Mörser und getrockneten Kräutern.**
- **Amulett, ein Familienerbstück, das sie als Talisman trägt.**

Natalie ist kein Frontkämpfer – aber sie ist das Herz der Gruppe: eine Unterstützerin, die mit Wissen, Alchemie und Diplomatie Lücken füllt, die rohe Gewalt nicht schließen kann. In einer Welt, in der Furcht und Wahnsinn jederzeit drohen, ist sie diejenige, die Ruhe und Klarheit bewahrt.

Name: *Natalie Creighton*
Typ: *Grimm, Beruf: Apothekerin*

- *STR 10, GE 12, KO 11, IN 14, WE 15, CH 13*
- *TP 11, RK 11, GS 12*
- *Fertigkeiten: Alchemie +4, Spurenlesen +3, Okkultes +4, Diplomatie +2, Wahrnehmung +3*
- *Talent: Magiegespür*
- *Ausrüstung: Grimmbuch, Trankset, Amulett*

Beispielprobe mit Natalie

Die Gruppe betritt den verlassenen Keller einer alten Kirche. Auf dem Boden sind verwitterte Kreidezeichen zu sehen, in den Ecken liegen verkohlte Kerzenreste. Die Luft riecht nach Asche und kaltem Eisen. Die Spielercharaktere vermuten, dass hier ein Ritual stattgefunden hat – doch welches?

Natalie Creighton kniet sich zu den Symbolen und zieht ihr Grimmbuch hervor. Sie blättert in den Notizen ihrer Vorfahren, um die Muster zu vergleichen. Hier kommt die **Probe** ins Spiel:

- **Probe:** 1W20 + Intelligenz-Modifikator (+2) + Okkultes (+4) = **+6**
- **Wurf:** 11
- **Ergebnis:** 11 + 6 = **17**
- **Schwierigkeitsgrad (SG):** 15

Natalies Spielerin hat den SG übertroffen – die Probe ist **gelungen**.

Auswirkung im Spiel:
Die Spielleitung beschreibt, wie Natalie die Zeichen deutet: Es handelt sich um ein unvollständiges Bannritual, das offenbar gegen ein mächtiges Wesen gerichtet war. Doch es fehlt ein entscheidender Bestandteil – vermutlich wurde das Ritual bewusst sabotiert.

Dank des Erfolgs kann die Gruppe die Gefahr einschätzen: Das Ritual wirkt nicht mehr, das Wesen könnte frei sein. Mit diesem Wissen kann die Gruppe weiter planen – ob sie selbst einen Bannkreis errichten oder sich auf eine Konfrontation vorbereiten.

Hätte Natalie die Probe verfehlt, wäre die Deutung unsicher geblieben: falsche Schlussfolgerungen, verlorene Zeit – oder gar eine unbedachte Handlung, die eine Nebenwirkung auslöst.

So zeigt die Szene, wie **Proben in Grimm D20** nicht nur Zahlen sind, sondern das **dramatische Werkzeug**, um den Fluss der Geschichte zu lenken.

Natalie untersucht ein altes Ritual.

- *Probe: 1W20 + IN(+2) + Okkultes(+4) = +6*
- *Wurf: 11 → Ergebnis 17 ≥ SG 15 → Erfolg.*

Schnellstartabenteuer

Titel: “Der Flüsterwald ruft”

Ein kleines Dorf am Rande eines alten Waldgebiets ist in Aufruhr: Ein junges Mädchen ist verschwunden. Die Dorfbewohner flüstern von Stimmen im Wald, von Schatten, die zwischen den Bäumen huschen. Die Spielercharaktere werden gebeten, nach dem Mädchen zu suchen – und stoßen dabei auf ein uraltes Geheimnis.

Szene 1 – Die Spur im Wald

Die Gruppe folgt den schmalen Pfaden in den dunklen Flüsterwald. Hier ist es stiller als normal, nur das Knacken der Äste begleitet ihre Schritte. Am Boden finden sich kleine, verwischte Abdrücke – die Spur des vermissten Mädchens.

- **Probe:** Spurenlesen SG 12
- **Erfolg:** Die SCs erkennen, dass das Mädchen tiefer in den Wald geführt wurde – begleitet von einer größeren, tierhaften Spur.
- **Misserfolg:** Die Spur verliert sich, und die Gruppe gerät vom Weg ab – sie stoßen direkt in Szene 2, ohne Vorwarnung.

Szene 2 – Begegnung mit dem Blutbader

Plötzlich knackt es im Unterholz. Ein **Blutbader** springt hervor, halb verwandelt in seiner Woge. Seine Augen glühen gelb, die Klauen sind ausgefahren. Er knurrt die Gruppe an – nicht wie ein Tier, sondern wie ein Mensch, der sich nur noch halb unter Kontrolle hat.

- **Furchtprobe:** Will SG 13 (Misslingen → +1W4 Wahnpunkte, Rückzug oder Panikreaktion)
- **Kampf:** Der Blutbader greift an, will aber nicht sofort töten. Wird er verletzt, kann er in die Flucht geschlagen werden.
- **Hinweis für die SL:** Dies ist eine Gelegenheit, den Spielern sowohl **Woge** als auch **Kampfregeln** näherzubringen.

Szene 3 – Der Ritualkreis

Die Spur führt zu einer alten, halb verfallenen Kapelle mitten im Wald. Im Inneren finden die SCs einen Ritualkreis aus Kreide und Blut – die Zeichen sind verwittert, aber noch erkennbar. In der Mitte liegt das vermisste Mädchen, bewusstlos, aber lebendig.

- **Probe:** Okkultes Wissen SG 14
- **Erfolg:** Die SCs erkennen, dass es sich um ein Bannritual handelt, das unvollständig ist. Das Wesen, das gebannt werden sollte, hat noch Einfluss.
- **Misserfolg:** Die Gruppe missdeutet die Zeichen. Ein misslungenes Bannritual könnte das Wesen wütend machen oder das Mädchen in Gefahr bringen.

Finale – Entscheidung im Flüstern der Bäume

Das Wesen – eine uralte Waldgestalt, vielleicht ein Blutbader-Ältester oder ein Schutzgeist, der korrumpiert wurde – manifestiert sich. Es flüstert mit der Stimme des Waldes, bittet um Erlösung oder droht, die Dorfbewohner heimzusuchen.

Die Gruppe steht vor einer Entscheidung:

- **Bannen:** Mit einem Ritual (SG 16, Arkane Kunde oder Okkultes) wird das Wesen endgültig verbannt. Das Mädchen überlebt, aber der Wald bleibt leer und tot.
- **Erlösen:** Statt es zu vernichten, können die SCs versuchen, die Kreatur zu befrieden (Diplomatie oder Willenskraft, SG 15). Gelingt dies, verschwindet sie friedlich – der Wald bleibt lebendig, und das Mädchen erwacht.
- **Scheitern:** Misslingt beides, erwacht das Wesen in voller Macht – die Spieler erleben einen harten Kampf oder müssen fliehen.

- ***Szene 1:*** *Spur eines vermissten Mädchens im Wald (Spurenlesen, SG 12)*

- ***Szene 2:*** *Begegnung mit einem Blutbader im Wogen (Furchtprobe, Kampf!)*
- ***Szene 3:*** *Ritualkreis in einer alten Kapelle (Okkultes Wissen, Bannritual)*
- ***Finale:*** *Entscheidung: Monster bannen oder erlösen?*

Viel Spaß beim Jagen, Fürchten und Erzählen in der Welt von Grimm D20!